

**PERANCANGAN MAINAN EDUKATIF PENGENALAN TOKOH
PEWAYANGAN BAGI MURID SEKOLAH DASAR (USIA 10-12 TAHUN)
STUDI KASUS SDN KEBRAON I SURABAYA**

Ananti Denova

Desain dan Manajemen Produk/ Fakultas Teknik
ananti_denova@rocketmail.com

Abstrak - Indonesia memiliki budaya yang sangat beraneka ragam. Keanekaragaman budaya tersebut sangatlah penting karena budaya merupakan identitas asli bangsa Indonesia. Wayang merupakan kesenian tradisional yang dapat berkembang dari jaman ke jaman dan mampu menerima penyesuaian dari budaya luar yang masuk ke Indonesia. Namun sekarang banyak orang yang sudah meninggalkan kesenian tradisional ini. Masyarakat *modern* seakan acuh (tidak peduli) terhadap warisan tersebut. Kalangan generasi muda seperti murid sekolah dasar, lebih mengenal artis-artis luar negeri dibanding tokoh pewayangan. Padahal wayang sendiri telah diajarkan sejak dini di jenjang sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kurang tersedia media yang mampu menarik minat murid dalam mengenal wayang. Oleh karenanya, dibutuhkan media untuk menstimulasi (membangkitkan) minat murid agar tertarik dengan pewayangan Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif meliputi kuisioner dan metode kualitatif meliputi wawancara dan observasi langsung. Metode penelitian ini digunakan agar memperoleh keterangan dan data yang digunakan untuk tujuan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu media yang bisa digunakan untuk pengenalan wayang adalah mainan edukatif. Dengan menggunakan permainan, murid tidak merasa sedang belajar sehingga proses belajar mengajar akan terasa menyenangkan. Konsep permainan yang digunakan adalah *cultural toys* dimana dalam permainan terdapat budaya wayang, *sosial play* untuk mengajarkan anak bersosialisasi dan eksplorasi strategi agar anak tertarik untuk memainkan permainan ini. Dengan produk ini diharapkan anak dapat tertarik mengenal tokoh wayang.

Kata kunci: Tokoh wayang, Mainan edukasi

Indonesia has a very diverse culture. The cultural diversity is important and it is become a cultural identity of indigenous peoples in Indonesia. Wayang is a traditional art that can develop from era to another and capable in absorbing foreign cultures into Indonesia. Nowadays many people have left this traditional art. Modern society become indifferent (do not care) to this legacy. The younger generation such as elementary school students are more familiar with foreign artists than the Wayang character, though Wayang themselves have been taught from an early age in primary school level. This is due to of the lack of available media that can attract students to know and understand the Wayang. Therefore, it takes the media to stimulate student's interest in the researcher used quantitative & qualitative method Indonesian wayang. To achieve these objectives, the research method used was a questionnaire covering quantitative methods and qualitative methods include interviews and direct observation. This research

method is used in order to obtain information and data used for research purposes. Based on the results the researcher conclude that the media that can be used for the introduction of puppets are educational toys. By using games, students more feel like playing than learning so that the learning process will be fun. The concept used are cultural toys in a game where there is a culture of wayang, social play to teach children to socialize and exploration strategies, so that they will love playing this game. This product is expected to encourage the children to learn the Wayang.

Keyword: Wayang, educational toy

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki budaya yang sangat beraneka ragam, baik yang berasal dari kebudayaan daerah, kebudayaan nasional serta kebudayaan dari luar yang masuk pada masa penjajahan. Kebudayaan Indonesia tercermin pada setiap aspek kehidupan masyarakat di seluruh daerah di Indonesia. Seperti, rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional dan lagu daerah serta pewayangan. Terdapat lebih dari 700 suku bangsa di Indonesia, keanekaragaman suku dapat terlihat dari akar budaya yang berasal dari Austronesia dan Melanesia, juga dipengaruhi oleh berbagai budaya dari negara tetangga di Asia bahkan pengaruh barat yang diserap melalui kolonialisasi.

Keanekaragaman budaya tersebut sangatlah penting karena budaya merupakan identitas asli bangsa Indonesia. Landasan budaya ini akan mengkokohkan karakter bangsa Indonesia. Budaya merupakan kebanggaan bangsa yang membuat Indonesia dikenal di mata dunia. Oleh karenanya budaya Indonesia harus terus dijaga dari generasi ke generasi agar tidak hilang ataupun dicuri oleh negara lain. Salah satu budaya Indonesia adalah kesenian tradisional pewayangan. Wayang merupakan kesenian tradisional yang dapat berkembang dari jaman ke jaman dan mampu menerima penyesuaian dari budaya luar yang masuk ke Indonesia. Namun sekarang banyak orang yang sudah meninggalkan kesenian tradisional ini. Masyarakat *modern* seakan acuh (tidak peduli) terhadap warisan tersebut. Padahal kesenian tradisional wayang merupakan warisan turun temurun dari nenek moyang bangsa Indonesia yang patut dilestarikan.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai tingkat ketertarikan akan pewayangan Indonesia, dapat diketahui bahwa murid sekolah dasar lebih tertarik untuk mengenal budaya asing dibandingkan dengan wayang itu sendiri. Kondisi ini semakin bertambah buruk dengan adanya kemajuan teknologi dan komunikasi yang memudahkan masuknya budaya asing. Penyebaran budaya asing pun semakin mudah diakses, baik melalui media televisi ataupun internet. Dengan adanya hal itu maka akan berdampak pada memudarnya rasa cinta budaya negara sendiri pada generasi muda. Dalam kalangan generasi muda seperti murid sekolah dasar, mereka lebih mengenal artis-artis luar negeri dibanding tokoh pewayangan. Padahal wayang sendiri telah diajarkan sejak dini di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan Standar Kompetensi lulusan SD/MI mata pelajaran muatan lokal (bahasa Jawa) menyatakan pada kurikulum murid sekolah dasar mulai kelas 2 hingga kelas 6 telah diajarkan mengenai tokoh wayang. Murid-murid diharapkan mampu mendengarkan cerita tokoh wayang, menuliskan nama-nama tokoh wayang serta menceritakan kembali cerita wayang yang telah diajarkan. (Sumber : <http://examsworld.us/rpp-bahasa-jawa-sdmi> , diakses 29/03/2013)

Hasil observasi penelitian pada salah satu sekolah dasar yaitu SDN Kebraon I, Surabaya, dapat diketahui bahwa masih kurang tersedia media yang mampu menarik minat murid dalam mengenal wayang. Saat ini guru hanya menggunakan buku pelajaran dan buku pengetahuan umum tambahan (seperti Pepak Jawa, RPUL, dan buku siswa pintar) sebagai media pembelajaran untuk pengenalan pewayangan Indonesia di sekolah, sehingga murid tidak tertarik belajar pewayangan. Hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner, bahwa 86% murid kurang tertarik terhadap pewayangan sehingga apa yang diajarkan guru tidak akan dipahami dengan baik. Oleh karenanya, dibutuhkan media untuk menstimulasi (membangkitkan) minat murid agar tertarik dengan pewayangan Indonesia.

Salah satu media yang bisa digunakan yaitu mainan edukatif. Dengan menggunakan permainan, murid tidak merasa sedang belajar sehingga proses belajar mengajar akan terasa menyenangkan. Namun saat ini sangat jarang ditemui permainan edukatif yang tentang pengenalan tokoh-tokoh wayang pada murid-murid.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, maka rumusan permasalahan yang ada adalah:

1. Kesenian tradisional wayang merupakan salah satu budaya Indonesia yang patut dilestarikan.
2. Murid sekolah dasar kurang tertarik pada budaya wayang.
3. Terbatasnya media pembelajaran untuk pengenalan cerita dan tokoh pewayangan di sekolah dasar.
4. Masih kurangnya mainan edukasi bertemakan pewayangan.

Dari uraian diatas, maka pertanyaan penelitian adalah : bagaimana merancang mainan edukasi pewayangan untuk menarik minat murid sekolah dasar?

Masalah yang dibahas akan berkisar antara:

1. Desain mainan edukasi ini diperuntukan bagi anak berusia 10-12 tahun (Sekolah Dasar kelas 5).
2. Perancangan mainan edukasi ini terbatas dalam ruang lingkup pewayangan Indonesia.
3. Tokoh pewayangan berasal dari cerita Mahabarata yaitu Pandawa 5 dan Kurawa (Sesuai dengan standar kompetensi lulusan SD/MI mata pelajaran muatan lokal untuk Sekolah Dasar kelas 2-6).
4. Pengenalan tokoh wayang dalam perancangan ini sebatas ciri khas, karakter, kekuatan wayang (senjata dan aji-aji).
5. *Sample* penelitian diambil dari SDN Kebaron I, Surabaya.

Tujuan di dalam penulisan laporan ini, antara lain:

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang mainan edukatif pengenalan tokoh wayang bagi murid sekolah dasar dari kelas 5 serta sebagai *trigger* (stimulan) agar mereka tertarik terhadap budaya wayang.

Metode yang digunakan ada dua, yaitu:

- Metode kualitatif, yaitu sebuah metode penelitian yang perolehan datanya berdasarkan pada:
 - Wawancara dilakukan kepada para murid sekolah dasar, guru sekolah dasar, pakar perkembangan anak dan budayawan wayang serta desainer mainan.

- Observasi dilakukan pada SDN Kebraon I Surabaya.
- Metode kuantitatif, yaitu sebuah metode penelitian yang perolehan datanya berdasarkan pada penyebaran kuesioner dilakukan pada murid sekolah dasar yang mendapatkan pelajaran tentang pewayangan.

Analisa Data

1. Permainan yang Disukai Murid Sekolah Dasar

Tabel 1. Analisa *game online*

		
permainan game online (Point Blank)	Game komputer (Dinner Dash)	Game komputer (Zombie Vs Plant)
<p>Point blank adalah game pertarungan antara polisi dengan teroris. Game ini memiliki misi-misi dan jika berhasil akan menambah pangkat. Pemain boleh memiliki bermain dipihak teroris atau polisi. Senjata yang terdapat di game ini berupa pistol hingga bom. Tampilan visualnya cukup halus dan detail. Biasanya dimainkan oleh anak laki-laki</p>	<p>Dinner dash adalah sebuah game dimana pemain nya memerankan sebagai karakter pelayan wanita yang pekerja keras. Permainan ini mengasah koordinasi otak dan mata. Biasanya game ini dimainkan oleh anak perempuan</p>	<p>Zombie vs plant adalah game komputer dimana para zombie menyerang untuk masuk ke rumah. Tanaman sebagai benteng sekaligus senjata untuk membunuh zombie. Pemain boleh memilih menjadi zombie ataupun tanaman. Permainan ini bisa dimainkan anak laki-laki/perempuan.</p>

(Sumber : Penulis)

Kesimpulan dari analisa permainan *game online* yang digemari murid-murid SDN Kebraon I adalah :

- Memiliki karakteristik sistem permainan yang berlevel-level.
- Permainan strategi dan taktik.
- Memiliki misi.
- Tampilan visual menarik.



2. Film Animasi yang Disukai Murid Sekolah Dasar




Gambar 1. Film *sponge bob*

(Sumber : http://images.fanpop.com/images/image_uploads/Christmas-SpongeBob-spongebob-squarepants-73227_1024_768.jpg, diakses 11/04/2013)

Tabel 2. Analisa Visualisasi film kartun *Spongebob*

No.	Visualisasi	Keterangan
1.	Ciri khas Gambar	Terdapat <i>Outline</i> pada film kartun <i>Spongebob</i> . Warna yang digunakan cerah dan kontras, jalan cerita imajinatif dan <i>fun</i> .
2.	 Bentuk Mata	Bentuk mata pada film kartun <i>Spongebob</i> mayoritas simple, tidak realisistik dan berbentuk lingkaran putih dan bola mata hitam bulat.
3.	 Mimik muka (jahat)	Pada film kartun <i>Spongebob</i> , salah satu karakter yang memiliki mimik muka jahat adalah <i>flying ductman</i> . Mimik tersebut memiliki ciri khas seperti alis yang tajam, dan gigi yang terlihat.

4.		Bentuk tubuh pada karakter di film kartun <i>Spongebob</i> memiliki bentuk tubuh <i>chibi</i> , tidak terlalu proposional, dan penggambaran dengan adanya pewarnaan gradasi.
	Bentuk tubuh	

(Sumber : Penulis)

3. Pengenalan Tokoh Wayang (Pandawa-Kurawa)

Maka dapat disimpulkan, pengenalan tokoh wayang (Pandawa-Kurawa) meliputi :

Tabel 3. Analisa Tokoh Wayang

No.	Tokoh Wayang	Ciri Khas	Karakter	Senjata	Aji-Aji
1.	Yudisthira	Bertutur kata sopan dan sabar	Bijaksana, jujur, lembut hati dan berbudi luhur	Jimat Kalimasada	-
2.	Werkudara	Berbadan besar, kuat, ahli bermain Gada	Pemarah namun jujur dan berhati mulia	Kuku Pancanaka, Rujakpolo, Gada Lukita Sari, Alugara, Bargawa (Kapan Besar)	Bayubraja
3.	Arjuna	Memiliki ketampanan, gemar bertapa.	Mulia, berjiwa ksatria, gagah berani, tahan terhadap godaan duniawi	Panah Pasopati, Panah Sarotama, Keris Pulanggeni	Sepiangin
4.	Nakula	Ahli dalam bidang pertanian	Lincih, cerdik	Pedang	-
5.	Sadewa	Ahli dalam bidang perternakaan	Lincih, cerdik	Pedang	-
6.	Duryudhana	Berbadan besar	Mudah terhasut	Gada	-

7.	Dursasana	Berbadan besar	Bermulut kasar, sombong	Gada	-
8.	Sangkuni	Selalu mengadu domba Pandawa dan Kurawa	Licik, culas	Tombak	-

(Sumber : Penulis)

PROSES DESAIN

Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan dalam mainan edukasi pengenalan wayang adalah “Wayang *social play education toys*”. Tema produk ini adalah budaya wayang yang merupakan sebuah produk mainan edukatif yang menggunakan sistem permainan yang dimainkan dengan berkelompok (permainan sosial) dan bertujuan untuk mengenalkan tokoh wayang.

1. *Social Play*, permainan dimainkan lebih dari satu orang anak, sehingga membantu anak dalam bersosialisasi. Konsep *Social Play* ini diambil karena berdasar hasil kuesioner sebanyak 100%, murid-murid cenderung menyukai permainan sosial dibanding permainan individu.
2. *Cultural toys*, permainan sangat kental dengan unsur budaya wayang jawa sehingga menanamkan rasa cinta anak terhadap kebudayaan wayang jawa.
3. Eksplorasi dan strategi, permainan mengangkat tema pertarungan dimana terdapat unsur adu strategi dan eksplorasi taktik atau cara untuk memenangkan permainan. Pemilihan konsep permainan eksplorasi dikarenakan pada permainan berjenis eksplorasi dapat membantu rasa ingin tahu anak serta meningkatkan ketertarikan anak terhadap hal baru (dijelaskan pada bab II). Dan menurut Ibu Itje (Pakar perkembangan anak), pada anak tingkat Sekolah Dasar sangat disarankan permainan kognitif atau permainan jenis berpikir. Oleh karenanya konsep permainan adu strategi dipilih agar sesuai dengan anak-anak.

Kebutuhan Desain

Kebutuhan desain pada produk ini berupa sarana ataupun sistem untuk memenuhi fungsi pengoperasian produk. Adapun kebutuhan desain tersebut sebagai berikut :

1. Buku peraturan dan aturan main

Buku ini nantinya memuat aturan main dan segala peraturan dalam permainan dan panduan mengenai produk mainan.

2. Kartu Permainan

Kartu ini berisi petunjuk, perintah atau misi yang harus dilakukan pemain agar permainan dapat berjalan.

3. *Part* Mainan

Part mainan terdiri dari lingkaran segel dan ular turun juga tempelan gunung pertapa dan tempelan raksasa sebagai atribut permainan.

4. Dadu

5. Bidak Permainan

Bidak wayang ini dibuat dengan tujuan memvisualisasikan tokoh wayang kepada pengguna. Bidak ini dilengkapi dengan senjata masing-masing tokoh wayang.

IV.3.2 Deskripsi Produk

Nama Produk : Mainan edukatif untuk pengenalan tokoh wayang bagi murid sekolah dasar

Sebutan Produk : Pepaku (Petarungan Pandawa- Kurawa)

Fungsi : Mengenalkan tokoh wayang melalui permainan edukatif

Sasaran : Agar pengguna dapat lebih tertarik mengenai budaya wayang.

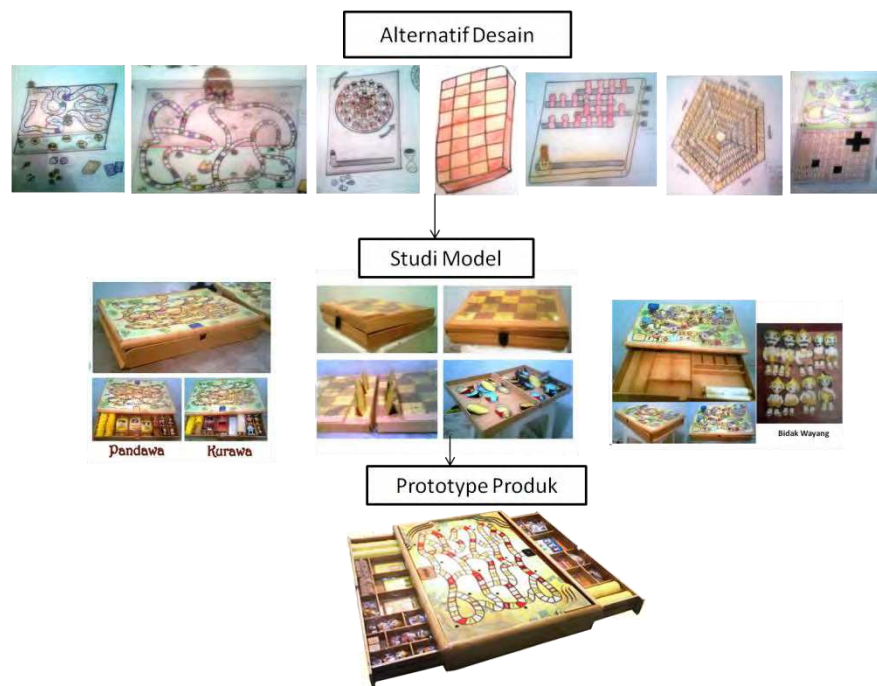
Tujuan : Budaya wayang dapat dilestarikan oleh generasi muda.

Kelas / Kategori : Permainan edukatif.

Keunggulan :

1. Visualisasi permainan diambil dari film kartun kegemaran anak-anak yaitu *spongebob*
2. Mengajarkan nilai-nilai budaya wayang untuk mengenalkan tokoh pewayangan melalui permainan edukatif yang menyenangkan.
3. Melestarikan budaya wayang di Indonesia.

Keunikan : Ceria dan mengandung nilai budaya wayang.



Gambar 2. Film *sponge bob*

(Sumber : http://images.fanpop.com/images/image_uploads/Christmas-SpongeBob-spongebob-squarepants-73227_1024_768.jpg, diakses 11/04/2013)

SWOT

Berikut ini jabaran mengenai SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities dan Threat*).

a. *Strength*

1. Mengandung nilai budaya wayang untuk pengenalan tokoh wayang (Pandawa dan Kurawa).

2. Menarik minat anak mempelajari budaya wayang melalui cara yang menyenangkan yaitu dengan permainan edukatif.
3. Sebagai media pembelajaran alternatif mengenalkan tokoh pewayangan di sekolah.
4. Permainan dapat mengasah kognitif anak melalui sistem permainan eksplorasi dan strategi.
5. Melatih anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan pemain yang lainnya.
6. Permainan memiliki sistem permainan yang bervariasi dan berlevel sehingga tidak membuat anak cepat bosan memainkan permainan dalam jangka waktu lama.
7. Pada produk mainan memiliki ruang untuk menyimpan peralatan permainan (kartu, bidak, dadu, koin, dll).

b. Weakness

1. Berat produk lebih berat dibandingkan produk eksisting yang ada (seperti *board game* catur, monopoli, dll).
2. Permainan hanya dapat dimainkan secara berkelompok.
3. Memiliki banyak aturan permainan.

c. Opportunity

1. Sedikitnya produk eksisting mainan yang bertemakan budaya wayang.
2. Orang tua murid dan guru ataupun instansi pendidikan mulai sadar pentingnya pelestarian budaya wayang.
3. Pembelajaran pengenalan tokoh wayang di sekolah masih menggunakan media yang kurang menarik minat anak, seperti buku Paket, Pepak Jawa, dll.
4. Terdapat kebutuhan untuk mengenalkan budaya wayang dengan menggunakan media alternatif yang menarik.

d. Threat

1. Pengetahuan murid masih kurang terhadap budaya wayang, sehingga mereka kurang tertarik.

2. Terdapat permainan jenis *game online* yang tidak memerlukan biaya dalam memainkannya.
3. Konsumen lebih memilih produk mainan sejenis dengan harga yang lebih terjangkau.

Analisa STPD (Segmenting, Targeting, Positioning, Differentiation) :

a. *Segmenting*

1. *Demografis*

- Jenis kelamin : Unisex
- Pekerjaan: Murid sekolah dasar
- Usia : 10 hingga 15 tahun.
- Pendapatan : B+ hingga A kalangan menengah keatas (menurut badan statistik)

2. *Geografis*

Target konsumen yang dibidik adalah konsumen yang bertempat tinggal Indonesia.

4. *Psikografis*

Konsumen yang dibidik adalah konsumen yang menyukai permainan *board game*.

b. *Targeting*

1. *Demografis*

Target primer produk ini di tujukan pada :

1. Jenis kelamin: *unisex*.
2. Usia: anak 10-12 tahun
3. Pekerjaan: lebih di khususkan pada murid sekolah dasar.

Target sekunder produk ini di tujukan pada orang tua murid, instansi pendidikan seperti sekolah. Pendapatan orang tua murid menengah keatas dengan tingkat pendapatan antara Rp 2000.000,00 hingga Rp 5.000.000,00 per bulan.

2. Geografis

Target konsumen yang di bidik adalah konsumen yang bertempat tinggal di lokasi kota besar seperti Surabaya, Sidoarjo, Malang, dll.

3. Psikografis

Murid sekolah dasar yang kurang tertarik terhadap budaya wayang yang diajarkan dan cepat bosan dengan metode belajar yang digunakan di sekolah. Murid cenderung lebih mudah tertarik terhadap permainan yang berlevel-level dan permainan yang memiliki visual yang lucu dan warna yang kontras.

c. Positioning

Produk ini di-*positioning*-kan sebagai mainan edukatif untuk pembelajaran dengan tujuan pengenalan tokoh wayang.

4. *Differentiation*

Produk ini menggunakan sistem permainan strategi agar menarik murid-murid tertarik mengenalkan tokoh pewayangan (Pandawa-Kurawa) dan budaya yang terkandung dalam pewayangan tersebut.

Marketing Mix (4p)

Analisa *Marketing Mix (product, place, price, promotion)* sebagai berikut :

1. Product Strategy

Mengingat telah banyak beredar produk mainan edukatif, maka produk permainan ini termasuk pada produk *follower* yang telah disempurnakan dengan berbagai keunggulan dan desain yang menarik. Ada tiga tingkat produk yang perlu untuk dipertimbangkan:

a. Core benefit (manfaat inti) :

Produk ini membantu murid sekolah dasar untuk mengenal tokoh pewayangan. Dengan adanya produk ini memudahkan murid untuk mengenal tokoh pewayangan dengan seru dan menyenangkan sehingga ketertarikan murid-murid terhadap budaya wayang semakin bertambah.

b. *Actual product* (produk aktual):

- Dengan pertimbangan ergonomis, sarana ini dapat mempermudah anak dalam mengenal tokoh pewayangan. Tersedianya tempat menyimpan atribut mainan yang membuat produk semakin praktis dan ringkas. Juga terdapat berbagai kuncian yang aman dan pegangan untuk memudahkan anak membawa produk ini.
- Bidak wayang dibuat berdasarkan adaptasi dari visual film kartun *spongebob* dengan menggabungkan gambaran tokoh wayang kulit dengan menambahkan senjata, ciri khas fisik tokoh wayang sesungguhnya.
- Papan permainan mempunyai tekstur terasering (bertingkat-tingkat) agar anak lebih tertarik untuk bermain, serta tampilan layout didominasi dengan warna kuning agar dapat meningkatkan daya konsentrasi anak.

c. *Augmented product* (produk tambahan):

Produk ini merupakan permainan yang terdiri papan permainan dan atribut permainan. Diharapkan nantinya bidak wayang dan sejabatnya dapat dibeli sendiri (*icon* dapat terjual terpisah) sehingga dapat diganti jika hilang.

Logo

Logo ini menggunakan *font* berisi dan bersudut tumpul agar sesuai dengan usia anak-anak. Warna kontras dan cerah digunakan agar mendapat kesan ceria. Warna hijau pada kata Pe- (Petarungan) dalam filosofi wayang bermakna cerdik dan lincah sesuai dengan kisah petarungan yang penuh dengan adu strategi. Warna kuning pada kata -Pa- (Pandawa) berwarna kuning emas yang identik dengan tokoh wayang Pandawa yang baik dan agung. Warna merah tua pada -Ku (Kurawa) bermakna kejahatan simbol dari watak wayang pihak Kurawa.



Gambar 3. Logo terpilih
(Sumber : Penulis)

2. Place Strategy

Pada awalnya distribusi hanya akan dilakukan di wilayah Jawa Timur, Khususnya Surabaya dan sekitarnya. permainan akan di distribusikan ke sejumlah toko buku yang banyak terdapat di mall seperti Gramedia, TGA, Trimedia untuk menjangkau konsumen dengan lebih mudah.

3. Price Strategy

Penetapan harga produk pengenalan tokoh wayang ini ini dilakukan dengan menggunakan beberapa strategi harga, sebagai berikut:

a.. Market Penetration Pricing

Pada awal penjualan, produk, harga yang ditetapkan lebih murah dan dengan profit yang sedikit agar cepat laku dalam jumlah banyak dan produk mendapat *awareness* yang tinggi di masyarakat. Setelah dikenal secara luas, harga produk dinaikkan secara bertahap, sekitar 5-10% melihat respon pasar.

b. Promotional Price

Strategi yang digunakan dalam memasarkannya adalah member diskon 10% pada penjual atau distributor untuk pembelian lebih dari 4 produk dan juga memberikan *merchandise stationary* seperti buku catatan kecil, gantungan kunci sebagai bonus dalam pembelian produk (pada konsumen langsung). Serta diskon 5% pada event-event tertentu seperti pameran di intasi pendidikan (sekolah).

KESIMPULAN

Indonesia memiliki budaya yang sangat beraneka ragam. Keanekaragaman budaya tersebut sangatlah penting karena budaya merupakan identitas asli bangsa Indonesia. Wayang merupakan kesenian tradisional yang dapat berkembang dari jaman ke jaman dan mampu menerima penyesuaian dari budaya luar yang masuk ke Indonesia. Namun sekarang banyak orang yang sudah meninggalkan kesenian tradisional ini. Masyarakat *modern* seakan acuh (tidak peduli) terhadap warisan tersebut. Dalam kalangan generasi muda seperti murid sekolah dasar, mereka lebih mengenal artis-artis luar negeri dibanding tokoh pewayangan. Padahal wayang sendiri telah di ajarkan sejak dini di jenjang sekolah dasar. Hal ini

disebabkan bahwa masih kurang tersedia media yang mampu menarik minat murid dalam mengenal wayang. Oleh karenanya, dibutuhkan media untuk menstimulasi (membangkitkan) minat murid agar tertarik dengan pewayangan Indonesia. Diawali dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dan mengumpulkan data mengenai pewayangan Jawa sesuai dengan kurikulum sekolah dasar maka munculah solusi dengan menggunakan permainan agar murid-murid tidak merasa sedang belajar sehingga proses belajar tentang tokoh pewayangan akan terasa menyenangkan.

Dengan produk ini diharapkan murid dapat tertarik mengenal tokoh wayang. Desain yang dibuat kemudian akan ditunjukkan kepada konsumen guna mendapat *feedback* yang membangun sehingga nantinya sebuah desain yang mendekati ideal dapat diwujudkan. Desain sarana pengenalan tokoh wayang bagi murid sekolah dasar ini dinamakan Pepaku. Pepaku merupakan permainan *board game* dengan pemain maksimal 5 orang bermain sebagai bidak Pandawa. Pada permainan ini murid dapat mempelajari bentuk dan ciri khas tokoh wayang melalui bidak-bidak permainan. Kartu permainan dan buku panduan bermain pun terdapat informasi pengetahuan tentang tokoh wayang seperti kekuatan dan senjata yang dimiliki tokoh tersebut. Konsep permainan yang digunakan adalah *cultural toys* dimana dalam permainan terdapat budaya wayang, *sosial play* untuk mengajarkan anak bersosialisasi dan eksplorasi strategi agar anak tertarik untuk memainkan permainan ini. Diharapkan melalui media bermain ini murid semakin tertarik untuk mengenal budaya wayang dan ikut serta melestarikannya.

SARAN

Hasil perancangan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu diperlukan beberapa perbaikan agar kedepannya menjadi lebih lagi. Berikut merupakan beberapa saran dari penulis agar nantinya produk dapat dikembangkan dengan lebih baik :

1. Bidak permainan dibuat dengan ukuran lebih kecil agar memudahkan dalam bermain.
2. Layout permainan dibuat lebih besar sedikit agar anak lebih leluasa bermain.

3. Pengunci laci dibuat lebih ergonomis agar anak tidak lupa membuka dan menutup pengunci saat ingin menarik laci.
4. Pada produksi massal, produk akan menggunakan material kayu yang lebih ringan agar lebih aman dan lebih mudah untuk dibawa.
5. Menambahkan nama karakter dibelakang bidak agar pemain mudah mengenali bidak sesuai dengan tokoh wayang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, Rizem. 2011. *Atlas Tokoh – Tokoh Wayang*. Jogjakarta : Diva Press.
- Darmaprawiwa w.a, Sulami.2002.*Warna : Teori dan Kreatifitas Penggunaannya edisi 2*. Bandung : ITB.
- Dorothy. 1985. *Bentuk - bentuk permainan untuk murid sekolah dasar. Journal of Macam - macam permainan motorik*. 22-25. Febuari, 1985.
- Hartatik S.pd, Sri. 2011. *Pepak Basa Jawa*. Surabaya : DUA MEDIA.
- Kasali, Rhenald. 1998. *Membidikan Pasar Indonesia : Segementasi, Targeting, Positioning*. Jakarta : Gramedia Pusaka Utama.
- Nurmianto, Eko. 2008. *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya : Guna Widya.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 4 Analisis dan Konsep Desain*. Bandung : Institut Teknologi Bandung.
- Soetjiningsih. 1995. *Syarat - Syarat Alat Permainan Edukasi yang Baik. Journal of Alat Permainan Edukatif*. 8-9. Januari, 1995.
- Subandi, Dwidjo.2008. *Pinter Basa 3 : Wulangan Basa Jawa Sekolah Dasar Adhedasar Kurikulum Basa Jawa prov. Jawa Timur*. Surabaya : Prima Media.